

DISCIPLINA O AGGREGAZIONI DISCIPLINARI: ARTE E IMMAGINE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (AL TERMINE...)	IPOTESI DI ESPERIENZE O PERCORSI DIDATTICI DA INTRAPRENDERE MODALITÀ DIDATTICA/ AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	COMPORTAMENTO DA OSSERVARE PER LA VALUTAZIONE	CLASSE	PERIODO
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<p>A1 esplorare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.</p> <p>A2 Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.</p> <p>A3 Sperimentare tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici, e multimediali.</p> <p>A4 Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e</p>	<p>L'insegnante utilizza modalità prevalentemente laboratoriali, nel laboratorio di pittura, manipolazione, aula audiovisivi, pur tuttavia considerando l'educazione all'arte, uno strumento indispensabile nel completare altre discipline.</p> <p>Nelle pratiche d'insegnamento in uso, sono ormai frequenti i collegamenti tra gli aspetti di comprensione del testo e la relativa rappresentazione iconica sui quaderni o sui cartelloni, soprattutto nelle prime classi di scuola primaria.</p> <p>Attenzione dell'insegnante a porre condizioni essenziali per lo sviluppo delle competenze trasversali: motivazioni iniziali forti, momenti di vissuto corporeo e verbalizzazione.</p> <p>Proposta di pluralità di materiali per stimolare a una ricerca che coinvolga tutti i sensi.</p> <p>Produzioni personali e lavori di gruppo.</p>	<p>Manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi.</p> <p>Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani.</p> <p>Distribuire elementi decorativi su una superficie (simmetrie bilaterali e rotatorie).</p> <p>Conoscere gli elementi della differenziazione del linguaggio visivo.</p> <p>Conoscere e utilizzare la scala cromatica, coppie di colori complementari, spazio e orientamento nello spazio grafico.</p> <p>Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il</p>		

<p>OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p>	<p>stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.</p> <p>B1 Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>B2 Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume e spazio) individuando il loro significato espressivo.</p> <p>B3 Individuare nel linguaggio del fumetto filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</p>	<p>Clima di comunicazione, rispetto e valorizzazione del lavoro di tutti. Stimoli alla gestione autonoma degli spazi e dei materiali nel rispetto degli stessi. Rispetto dei reali bisogni del bambino e delle tappe evolutive senza inutili forzature.</p> <p>AGGANCI CON ALTRE DISCIPLINE E ATTIVITA':</p> <p>per rendere più efficace una comunicazione scritta (e linguistica);</p> <p>per sperimentare antiche procedure artigianali (storia);</p> <p>per rappresentare percorsi, mappe e ambienti (geografia);</p> <p>per illustrare semplici esperimenti scientifici (scienze);</p> <p>per rappresentare l'emozione di una musica (musica);</p> <p>scenografie per spettacoli teatrali (teatro). Aule scolastiche arricchite con elementi artistici, laboratori di pittura, audiovisivi, percorsi manipolativi e di educazione all'arte e anche in collaborazione con enti esterni (Accademia Carrara, GAMEC, ...).</p> <p>Uscite sul territorio per osservazione di monumenti, visite a musei e pinacoteche.</p> <p>Argomenti proposti:</p> <p>racconto fantastico o reale, aspetti decorativi e aspetti didattici negli affreschi antichi.</p> <p>La copia dal vero:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Natura morta, ✓ Animali ✓ Paesaggi ✓ Corpo umano. <p>I mosaici greci e romani.</p> <p>La terracotta nelle civiltà antiche e altri aspetti artigianali.</p>	<p>colore, lo spazio.</p> <p>Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi fra loro e con l'ambiente che li circonda.</p> <p>Conoscere il linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopoeie, nuvolette e grafemi; caratteristiche dei personaggi e degli ambienti; sequenza logica di vignette.</p> <p>Leggere e / o produrre una storia a fumetti riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.</p> <p>Individuare le forme di arte presenti nel proprio territorio.</p> <p>Utilizzare software per il disegno.</p> <p>Utilizzare immagini e accompagnarli con suoni al computer.</p> <p>Utilizzare tecniche grafiche pittoriche.</p> <p>Individuare elementi di base della comunicazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici, espressione del viso, contesti) per cogliere la natura e il senso di un testo</p>		
--	---	---	---	--	--

<p>COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>	<p>C1 Individuare in un'opera d'arte, sia antica sia moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.</p> <p>C2 Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e altre culture.</p> <p>C3 Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.</p>	<p>I simboli. I beni artistico- culturali e la loro tutela. I Musei.</p> <p>METODOLOGIE Motivazioni iniziali forti. Verbalizzazione e consapevolezza dell'obiettivo da raggiungere. Lezioni frontali col supporto di materiale multimediale, proiezione di diapositive, dvd. Produzioni individuali o di gruppo. Gestione autonoma di spazi e materiali con distribuzione d'incarichi, rispetto dei turni, corresponsabilità del lavoro. Frequenza di stimoli per un'osservazione attenta e minuziosa con l'applicazione di tecniche per la stimolazione del lato destro dell'emisfero cerebrale. Collegamenti con altre discipline: LINGUA.: linguaggio iconico come integrazione del codice linguistico. STORIA.: artigianato artistico del passato, testimonianze, messaggi didattici, importanza della tutela dei beni culturali e artistici. GEOGRAFIA: disegno cartografico, illustrazione di ambienti, cicli, ecosistemi. MUSICA: rappresentare l'emozione di una musica con l'arte. TEATRO: scenografie teatrali.</p>	<p>visivo. Scoprire la funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale (ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta, impegno politico e civile). Identificare in un testo visivo, costituito da immagini in movimento, gli elementi del relativo linguaggio (linee, colore, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze, metafore, campi piani..). Osservare e descrivere in maniera globale un'immagine. Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo sia emotivo. Analizzare, classificare e apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio. Utilizzare tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo. Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni</p>		
---	--	---	--	--	--

			per produrre immagini. Realizzare produzioni artistiche simili a quelle osservate: ritratti, paesaggi, narrazione, natura morta... Affinare le tecniche manipolative e grafico-pittoriche acquisite. Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali		
--	--	--	--	--	--

DISCIPLINA O AGGREGAZIONI DISCIPLINARI: ARTE E IMMAGINE

L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più *media* e codici espressivi.

- Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati d'immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
- Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale d'immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
- Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.
- Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.

AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (AL TERMINE...)	IPOTESI DI ESPERIENZE O PERCORSI DIDATTICI DA INTRAPRENDERE MODALITÀ DIDATTICA/ AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	COMPORTAMENTO DA OSSERVARE PER LA VALUTAZIONE	CLASSE	PERIODO
ESPRIMERSI E COMUNICARE					

OSSERVARE E
LEGGERE LE
IMMAGINI

COMPRENDERE E
APPREZZARE LE
OPERE D'ARTE